



C ♦ L ♦ U ♦ B 42

# Nintendo®



ESTUVIMOS EN LA  
"FERIA SHOSHINKAI"

CONOCIENDO EL  
Y LOS  
NUEVOS JUEGOS.

KILLER INSTINCT CLUB  
+ ULTRAS Y FINALES.

GAME VISTAZO A:  
CUTTHROAT ISLAND.



TIPS DE:  
YOSHI'S ISLAND  
• DIDDY'S KONG QUEST 2

## SUPER MARIO RPG

INFORMACION  
SUPERNES ESARIA

- MEGA MAN X3
- CUTTHROAT ISLAND

Argentina \$ 3.00

T.M.

# VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

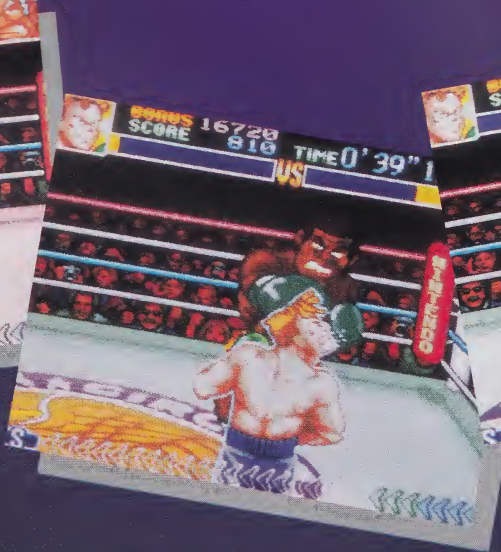
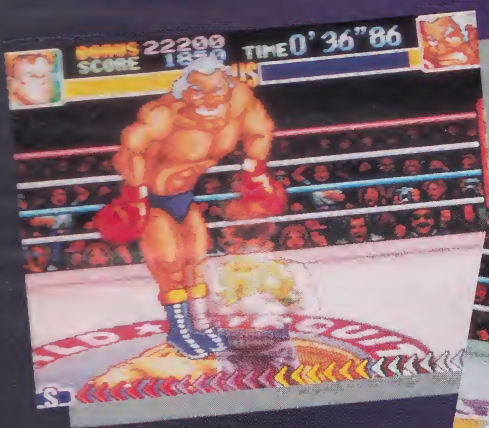
Only For  
Nintendo

EN VERSION SUPER  
ES MAS...

CON SUPER GRAFICOS  
Y PARA **SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



# SUPER PUNCH OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD

**Nintendo®**



Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12  
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

En Uruguay: Cely Ltda.  
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay  
Tel.: 98-3333 / 92-7606





**Nintendo®**

# EDITORIAL

¿Y qué tal nuestra nueva cara?, es realmente buena, ¿verdad?, y es que gracias a la reciente incorporación de nuevos equipos, es posible crear esto y muchas cosas más que podrás ir descubriendo en los siguientes números de tu Revista Club Nintendo.

Espero que estés muy entretenido haciendo lo tuyo, sea lo que sea. Nosotros en tanto, seguimos en lo nuestro: Descubrir y preparar más y más cosas del fabuloso mundo Nintendo, pues queremos estar en permanente renovación. Afortunadamente, como siempre lo hemos dicho, tú, nuestro fiel lector, nos retroalimentas dándonos ideas o planteándonos nuevas necesidades que tratamos de satisfacer con creatividad y profesionalismo.

Ya para finalizar, te diré que en esta nueva edición, encontrarás mucha más información sobre la consola que nos tendrá a todos con el alma en una mano hasta en unos meses más: el NU64.

El Editor

## RECIBIMOS CARTA DE:

**ARGENTINA** GONZALO JAVIER VILANOVA - EMILIANO ARIEL GALEFFI - RAUL LOPEZ - ARIEL MELLO - ROMAN BUSTAMANTE - GASTON BARRAL - CRISTIAN CONDE - FERNANDO JAVIER MENDOZA - WENCESLAO A. FONTELA MIRO - RICARDO NOGUEROL - PABLO F. CALVET - GONZALO S. GOMEZ - PABLO LEOTTA - GASTON EDUARDO RICCHI - HUGO JAVIER LOPEZ - LEANDRO ARIEL GRIBAUDO - ANDRES C. BARRIONUEVO - JAVIER MIRANDA - CARLOS ADRIAN ALONSO - DAMIAN MARTIN TORNESE - JUAN PABLO FIGUEROA - LEANDRO HERNAN RICCHI - PABLO VERNACI - JORGE EZEQUIEL CEDEÑO - NICOLAS AMEGHINO - JOSE LUIS ROCHA - JUAN IGNACIO MARQUES - LEANDRO MAURO SOSA - FACUNDO MOUNES - SERGIO V. CORSO - DANIEL LEANDRO IGLESIAS

NOGOYA - NICOLAS CROHARE - GONZALO XAVIER BRISUELA - NICOLAS PARADA - RODOLFO DIEGO MARTIN GONZALEZ

**BOLIVIA** DIANA G. DE PINEDO - GABRIEL LIMACHE DE LA FUENTE -

**CHILE** RODOLFO ZAMORA T. - JORGE ANDRES MARABOLI BECERRA - IGNACIO BRIONES - ANDRES MAURICIO GUERRERO - JOAQUIN RIQUELME CASTILLO - PABLO ACEVEDO CASTILLO - SEBASTIAN ORDENES BOZO - JOSE IGNACIO CERDAMIJON - RENE ENRIQUE LOPEZ HERRERA - PABLO RUIZ - FRANCISCO SOTO - RICARDO LUNA POZO - GRISELLA PINTO GONZALEZ - ULISES CORREA PEREZ - JOSE MANUEL GARAY V. - ALVARO CASAS - RODRIGO

GUTIERREZ - FELIPE ARANCIBIA - IGNACIO SANCHEZ DEL CAMPO - JORGE FURNES - ANDRES VIVEROS Z. - JONAS CUTURRUFO ZAMORANO - SEBASTIAN TRONCOSO - JIMMY SANCHEZ MARABOLI - PATRICIO LUENGO - LUIS PARRA VASQUEZ - ALEJANDRA VASQUEZ VELASQUEZ - "CRAZY MACAYO RETURN" - CESAR PINTO PINTO - ERICK ACOSTA CACERES - GONZALO JIMENEZ NUÑEZ

**PARAGUAY** EDGAR AQUINO H.

**PERU** VICTOR ANDRES COLQUE URDANIVIA - ANTHONY PALAS E. - JOHN PAUL VARGAS LEON

**URUGUAY** ALEJANDRO PESSANO - LUIS ANTONIO TECHERA

# SUMARIO



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/2 Nº 42  
FEBRERO 1996  
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos  
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General  
Teruhide Kikuchi

Director de  
Administración  
Jorge Stone

Director Editorial  
Gustavo Rodríguez  
José Sierra

Producción  
Network Publicidad

Diseño  
Francisco Cuevas

Investigación  
Jesús Medina  
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana  
de Publicaciones S.A.  
(Dilapsa).

Departamento  
Editorial

Editor  
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores  
(Trucos y secretos)  
Cristian Steinlen  
Orlando Véjar

Revista Club Nintendo Nº 5/2 © 1996 Nintendo of America, Inc. All Right Reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nintendo Entertainment System, Super NES, and Game Boy are trademarks of Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cia. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Febrero de 1996. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) \$70

**DR. MARIO** . . . . . 3  
**TIPS**

"DKC 2 - DIDDY'S KONG QUEST" . . . . . 6  
"YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO WORLD 2" . . . . . 50

## EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

"SHIGERU MIYAMOTO" . . . . . 17  
**KILLER INSTINCT CLUB** . . . . . 18

## ARCADIAS

"SAMURAI SHODOWN 3" . . . . . 23  
"MORTAL KOMBAT" - LA PELICULA . . . . . 24

## FINALES

"KILLER INSTINCT" . . . . . 39  
**REPORTE ESPECIAL "SHOSHINKAY"** . . . . . 43

## EXTRA

"FATAL FURY REAL BOUT" . . . . . 49  
**EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES**

"REALIDAD VIRTUAL" . . . . . 58  
**CLUB NINTENDO RESPONDE** . . . . . 62

## SUPER NINTENDO

### INFORMACION SUPERNESESARIA

"CUTTHROAT ISLAND" . . . . . 15  
"MEGA MAN X3" . . . . . 25

## GAME BOY

### GAME VISTAZO A:

"CUTTHROAT ISLAND" . . . . . 22

# Dr. MARIO™



Yo poseo **Mortal Kombat II**. Cuando lo enciendo, aparece en la pantalla inicial, pero no me aparece la imagen donde dice: "**Developed by Sculpture Inc.**" y aunque el juego no presenta ningún problema, tengo la duda si el juego es original o no. ¿Qué pasa? **Roberto Undurraga.**

En el juego **Secret of Mana**, después de salvar a Undine, ir a **Witch Palace**, congelar la lava que está cerca a la bola de cristal y entrar a un castillo. ¿Qué hago? **Juan Carlos Hess.**

En este momento te encuentras localizado en el **Underground Palace**. Hasta este punto, es aconsejable que tengas un nivel de 14 o mayor. Lo que debes hacer una vez que congelas la lava, debes conseguir el **Axe's Orb** y después ir hacia arriba para encontrar el **Gnome's Magic** y el preciado **Mana Seed #2**. Pero antes de pasar a conseguir el **Axe's Orb**, debes equipar tu látigo para poder pasar un pozo. Luego de esto, hay que atravesar una serie de puertas y subir unas escaleras para entrar al **Stage Room**. Pero es preciso que todos los integrantes del grupo estén vivos en este punto, de lo contrario no podrás entrar al cuarto. Practica bastante, porque el jefe se pondrá bastante insoportable.

¿Qué saben del juego **Turok: The Dinosaur Hunter**? **Francisco Monteverde.**

**Turok** es un juego basado en el comic de la empresa **Valient Comics**. El desarrollo de la versión en videojuego de este comic estará a cargo de **Acclaim**, quien hará uso de todas sus armas y conocimientos como la premiada técnica de captación de movimiento para la creación de una gigantesca aventura que gira alrededor de la aparición de los dinosaurios en pleno siglo veinte y un nativo americano que tratará de evitar que estos gigantes animales vuelvan a reinar sobre la tierra, aplastando a cuanto civil se les cruce en su camino. ¡Ojalá **Turok** deje algunos recuerdos por si vuelven a extinguirse!

¡Ooops! Creo que hay algo que me huele mal en todo esto. En la primera pantalla de este juego deberían aparecer entre otras, cuatro avisos importantes: El de **Acclaim**, **Midway** y el que tú me cuentas que debe decir: "**Programmed by Sculptured software Inc.**" Por último aparece el texto **Nintendo**. Si te falta algo, es una de dos. Que ese juego fue un cartucho programado por alguien muy modesto quien no quería darse a conocer o que es pirata. Es decir, no tienes el juego oficial. Fíjate bien si posee sello de calidad **Nintendo** y el acabado del cartucho es impecable en los bordes inferiores, donde también debe existir una numeración:

ej: **F(A) - 27 B - 62.**

Para evitar más dolores de cabeza la próxima vez que compres un juego acude a los distribuidores autorizados, porque es allí donde te pueden dar todas las garantías, servicio y atención a los problemas de tus videojuegos.

¿Todo lo hablado de **Killer Instinct** de **Arcadías** funciona en el **Súper NES**? **Felipe Nasser.**

Cuando un juego como **Killer Instinct** es creado y desarrollado, su prueba de fuego está en las máquinas de **Arcadías**, donde se ve todo el potencial del juego, porque son máquinas que

procesan absolutamente toda la información. Cuando se le hace una traslación a un sistema casero, lo primero es ver cómo se le hace para comprimir todo ese montón de megas en un pequeño cartucho de 32 Bits. En ese proceso se quita información que no es absolutamente imprescindible, para no quitarle rapidez al juego. Por esto es que no podrás ver las imágenes iguales, los **danger moves** tan chistosos o algún movimiento sombra. Todo esto se descartó en la versión casera, para que pudieras jugar un gran cartucho en el pequeño formato de Súper NES.



**Quiero saber si Acclaim y Capcom tienen contacto con la consola Sega, ya que he visto a Aladdin, Mortal Kombat I y II y Street Fighter tal cual cómo en Súper NES.**  
**Victor H. Parada.**

La mayoría de las compañías de videojuegos tienen contactos con otras empresas productoras de sistemas de juegos, porque quieren darle una oportunidad de probar estos excelentes cartuchos a los videojugadores que tienen otros sistemas. Ellos venden sus productos a diferentes sitios, como lo haría cualquier comerciante, que quiere ampliar su negocio. Con los videojuegos, el negocio para ellos es vender sus juegos en diferentes sistemas,

eso les da la oportunidad de ampliarse. Un ejemplo es que Capcom hace juegos en PC o computador personal, para los que gustan jugar en estos aparatos. Acclaim también hace para PC y para otras consolas de 16 y 32 Bits. Ellos son los que manufacturan los juegos, tienen licencia de compañías como Disney o Williams para hacerlo. Son estas empresas y no ellos, las que deciden dónde y con quien vender sus juegos.



**¿Por qué los cartuchos de Súper NES salen en Game Boy y no en NES, ya que el NES es más avanzado que el Game Boy?**  
**Victor H. Parada.**

No sería saludable hacer juegos para NES en estos tiempos porque Game Boy es el sistema PORTATIL y tiene 8 Bits al igual que el NES. La cuestión es que la arquitectura de Game Boy debe ser diferente porque debe incluir monitor y parlantes, cosa que no necesita el NES. por ser aparato de suficiente tamaño, que va conectado a la TV. Los juegos de Nintendo se programan primero para Súper NES y luego se piensa en hacer uno con características similares al juego original para el Game Boy, con gráficos y control de primera, para aquellos que también jugamos por ahí en la calle. No es que sean el mismo juego, porque sería imposible comprimir

toda su capacidad a un sistema inferior. En pocas palabras, no se justifica hacer un juego para Súper NES que también se pueda jugar en el NES, porque no es portátil, y tiene la mitad de la capacidad del Súper, 8 veces menos a la del ultra, y ya se discontinuó.



**En un cartucho pirata de MK3 vi fotos del NU64 y también de su creador y sus juegos. ¿Por qué tanta información en un cartucho pirata?**  
**V. Hugo Parada.**

**¿Queéé?** Lo que estabas viendo no era un cartucho sino un video en VHS. Debieron incluir todo eso porque seguramente les sobraron algunas megas cuando hicieron el plagio. Es decir, si te pusieras a jugarlo, te darías cuenta que sus creadores lo hicieron porque el juego pudo haberles quedado muy mal, y para venderlo, no les quedó otra salida que incluir imágenes interesantes, para hacerlo más atractivo a primera vista. No me sor

ESPECIAL

# TRUCOS INEDITOS

Juego...

Para...

Truco...

**KIRBY'S AVALANCHE**  
(Super NES)

OPCIONES ESPECIALES...

AL PRENDER TU CONSOLA,  
MANTEN PRESIONADO: "A", "B",  
"X", "Y" EN EL CONTROL 2.  
AHORA INGRESA A OPCIONES.

**MICHAEL JORDAN**  
(Super NES)

UN SUPER PASSWORD...

INGRESA ESTE:  
12345678999

**PITFALL**  
(Super NES)

SELECCIONAR ETAPAS...

EN LA PANTALLA DEL TITULO  
PRESIONA: "X", SELECT, "A",  
SELECT, "Y", "A", "X", SELECT.

**MADDEN 95**  
(Super NES)

TENER SOLO UN MINUTO  
PARA DERROTAR A TU  
CONTRINCANTE...

PON EL CURSOR EN "GATE  
TIME" Y PRESIONA: "L", "R", "L",  
"R", "X".

**STREET RACER**  
(Super NES)

UNA OPCION INTERESANTE...

EN "CUSTOM SETUP"  
PRESIONA: "L", "R", "L", "R",  
"X", "Y".

**CLAYFIGHTER 2**  
(Super NES)

AUMENTAR LA VELOCIDAD...

EN LA PANTALLA DE "GATE  
START" MANTEN: "Y", Y  
PRESIONA: "L", "L", "R" ↓ ← "R"  
EN EL CONTROL 1.

**SUPER PUNCH OUT!!**  
(Super NES)

OBTENER "SOUNDLIBRARY"...

MANTEN PRESIONADO LOS  
BOTONES "L", "R" EN  
CONTROL 2 EN EL LOGO  
NINTENDO

**EARTHWORM JIM**  
(Super NES)

UN CODIGO LOCO...

PON PAUSA EN CUALQUIER  
JUEGO Y PRESIONA: "Y", "A",  
"B", "B", "A", "Y", "B", "B", "A".



En cada uno de los niveles te encontrarás con tres diferentes tipos de monedas:

## Banana coins

Estas son las monedas más comunes, con ellas les podrás pagar a cualquiera de los miembros de la familia Kong, desafortunadamente cuando pierdes todas tus vidas o te salvas y apagas el juego no se mantienen y tendrás que juntarlas otra vez.



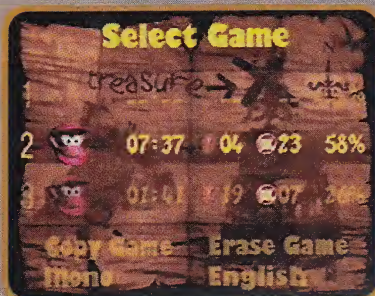
## Kremkoins

Estas monedas las encuentras a razón de una por cada bonus level. Estas monedas se guardan automáticamente cuando las tomas y te salvas. No puedes tomar dos o más monedas de un solo bonus level y se utilizan para pagarle a Klubba.



## Cranky's Video Game Hero Coin

De estas monedas sólo hay una por nivel y al igual que las Kremkoins se guardan automáticamente y se mantienen al salvar tu juego.



Al igual que en el anterior juego, aquí tienes tres archivos diferentes para salvar tus avances. Además del porcentaje del juego, aquí también podrás ver el número de Kremkoins y de Hero Coins. El juego lo podrás salvar en Wrinkly's Kong Kollege (De este y otros lugares te hablaremos más adelante).

Como en el primer DKC podrás saber si ya entraste a todos los niveles de bonus si aparece un símbolo de admiración (!) después del nombre de alguna escena. Además de esta función también podrás saber si ya tomaste la Hero Coin de ese nivel si aparece una representación más pequeña de esta moneda al final del nombre.

KROCKHEAD KLAMBER: !



Si has tomado todas las Hero Coins de un mundo así como entrado a todos los Bonus Levels también aparecerá un signo de admiración y una pequeña moneda junto al nombre del mundo en el mapa general. Esto te evitará entrar en vano a algún mundo para ver si ya tienes todo.



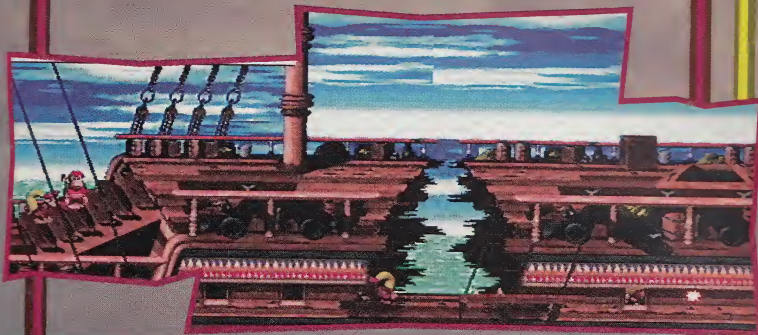
Bueno, después de mencionarte sólo lo básico, pasemos a lo importante de este artículo: La localización de todos los Bonus y Hero Coins de cada nivel. ¡Casi lo olvidamos!, hay tres clases de Bonus levels, estos niveles se diferencian



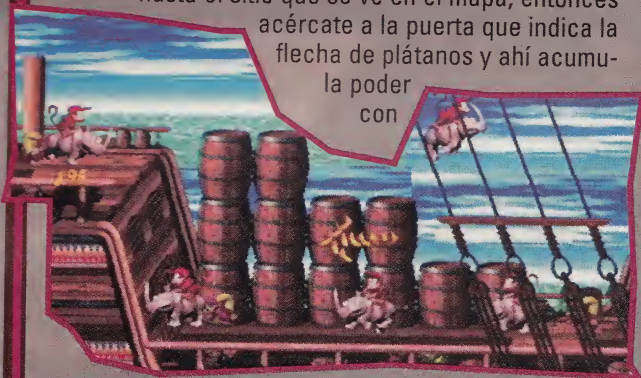
## pirate panic

En la primera escena no tendrás ningún problema para encontrar los bonus y la moneda DK.

Para llegar al primer bonus lo único que tienes que hacer es llegar a la parte rota del galeón que se ve en el mapa y dejarte caer ahí, entonces camina hacia la derecha para encontrar un barril oculto que te enviará a un bonus de tipo FTT.

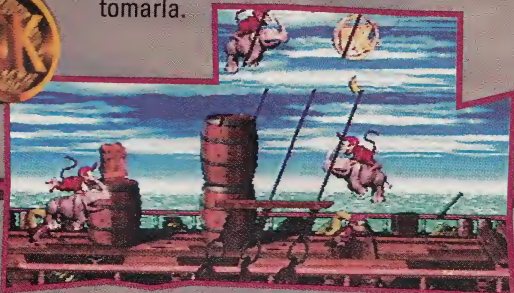


Una vez que encuentres a Rambi avanza con él hasta el sitio que se ve en el mapa, entonces acércate a la puerta que indica la flecha de plátanos y ahí acumula poder con

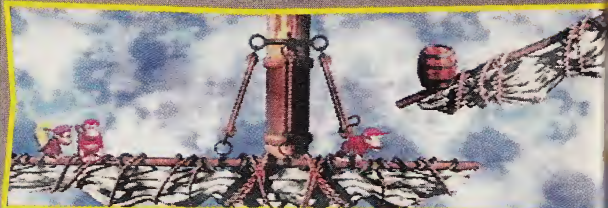


Rambi para destruir esta puerta y entrar a un nivel de Bonus de tipo DTA.

La Hero Coin de este nivel está muy fácil de encontrar como te podrás dar cuenta, sólo llega al grupo de barriles que se ven en el mini-mapa y desde ahí salta desde lo más alto para tomarla.

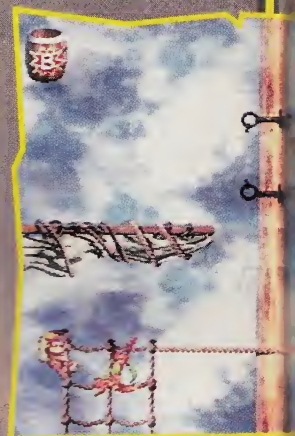


Este bonus se encuentra al principio de la escena y es muy fácil de tomar si se emplea el Cartwheel jump de Diddy o el descenso con la cola de caballo de Dixie. Este Bonus Level es de tipo FTT.



cañón que se ve en la foto hasta el cañoncito, una vez que pongas la bala dentro del susodicho cañón éste se pondrá verde, entonces sólo será cuestión de saltar dentro de él para ser lanzado a un Bonus de Tipo DTA.

Este Bonus está muy cercano al anterior, al llegar a donde indica el mapa (cerca de la bandera pirata) da un gran salto hacia la izquierda para alcanzar el mástil y de ahí llegar al barril que se ve en la parte superior izquierda, este Bonus es de tipo CTA.



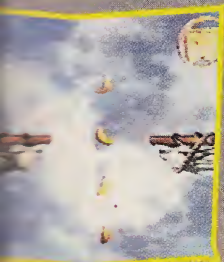
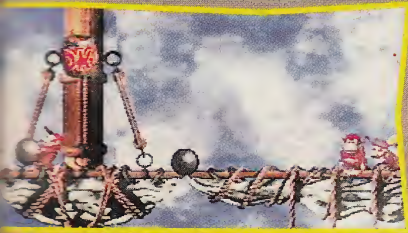
Para tomar la Hero Coin de este nivel es necesario haber entrado al anterior Bonus Level, pues te lanzará al mástil que se ve en el mapa, de ahí simplemente deberás caminar hacia la

izquierda y después de dar un pequeño salto encontrarás la moneda.

## mainbrace mayhem



Esta es una nueva forma de entrar a un Bonus Level, para lograrlo tendrás que llevar la bala de

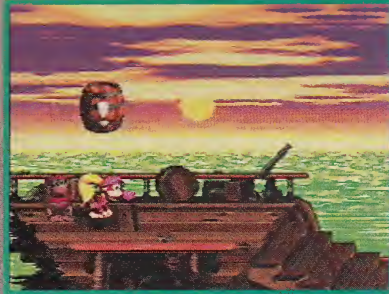


## gangplank galley

Este es un Bonus muy fácil de encontrar: al principio de nivel trepa por los barriles que se ven en el mapa, para así llegar al barril que te va a enviar a un Bonus de tipo FTT.

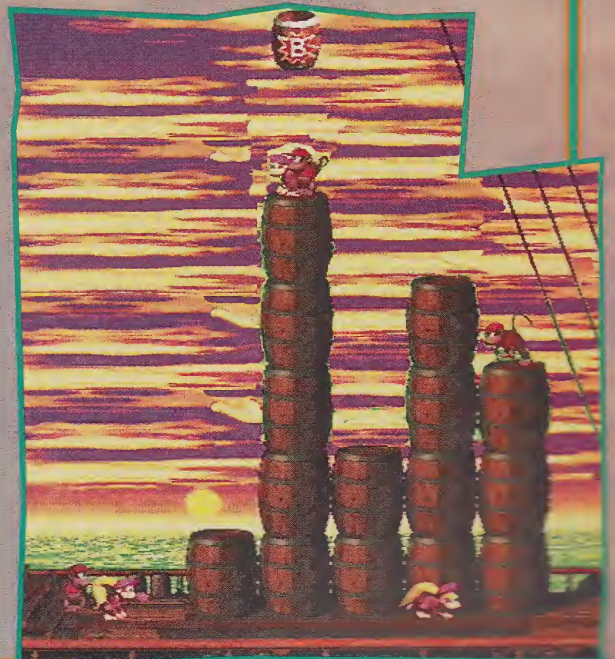


Si observas hacia la derecha de donde se encuentra el anterior barril de Bonus se alcanza a ver un gancho que sólo podrá ser alcanzado por Dixie si utiliza su cola de caballo. Si te alcanzas a colgar de este gancho podrás seguir avanzando hacia la izquierda hasta tomar la Hero Coin de este nivel.



El barril con el signo de admiración que se ve en esta foto es pieza clave para llegar al siguiente nivel de Bonus. Tócalo para que tengas invisibilidad momentánea y entonces corre hacia la derecha hasta que llegues a...

...la zona de barriles que se ve en este mapa, entonces comienza a subir rápidamente para que cuando toques a cualquier Kruncha lo elimines fácilmente. Entonces desde la parte más alta podrás alcanzar un barril que te mandará a un Bonus de tipo FTT.





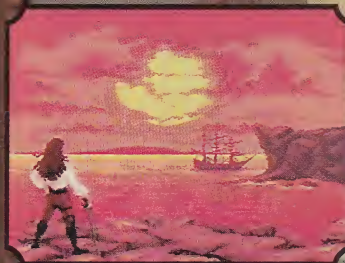






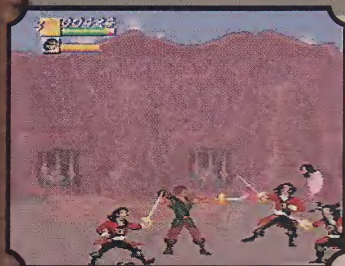


# INFORMACION SUPERNESESARIA



Este juego está basado en la película del mismo nombre. Aquí te encuentras en el año 1688 y tendrás que ayudar a Morgan y a su amigo

Shaw a encontrar el tesoro que está escondido en la Isla Cutthroat (Cut es cortar y Throat es garganta), pero tú no serás el único que busca este tesoro, también lo buscan piratas desalmados como "El Guardián" y Dawg Brown a quienes tendrás que enfrentar a lo largo del juego.



Tu aventura comienza en Jamaica, en una prisión donde Morgan ayuda Shaw a escapar de este lugar, con la condición de que le ayude a encontrar el tesoro. Y es aquí donde tendrás tu primer encuentro con "El Guardián" quien posee una parte del mapa de la Isla Cutthroat y la llave que te abrirá la puerta a la libertad.



Posteriormente tendrás que huir haciendo uso de un carro de carga. Aquí tendrás que evitar chocar con los árboles o las rocas moviéndote de un lado a otro. Durante el viaje podrás atropellar a los guardias que salgan a tu paso, pero ten cuidado con los guardias robustos, ya que no podrás atropellarlos y perderás una vida.



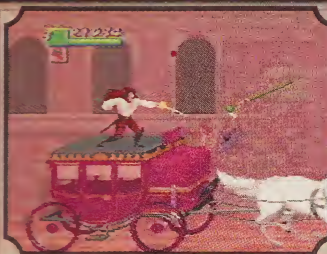
Después de haber sobrevivido a la "Montaña Rosa" del nivel anterior, habrás llegado a Spittalfield, un pintoresco y hermoso pueblo donde la gente es muy grotesca y ruda. Aquí, Morgan tiene un tío que posee una taverna. Tendrás que llegar a ella, ya que tal vez el tío de Morgan sepa algo acerca del tesoro. Y para poder encontrar la taverna, tendrás que buscar por todo el pueblo; podrás meterte a las casas y comercios que encon-

trarás mientras avanzas. Obviamente, todos menos uno no son la taverna, y si te metes a un lugar donde no es, podrás salir pero después de vencer a todos los malantes que se encuentren adentro.

No creas que es tan malo meterte a estos lugares, ya que podrás obtener vidas y objetos muy útiles.

Finalmente, tendrás que vértelas con Brown que espera por ti y que trae la 3a. parte del mapa.





Ahora con las 3 partes reunidas, podrás embarcarte hacia la Isla Cutthroat, pero antes tendrás que llegar al puerto. Para esto necesitas un vehículo, y qué mejor opción que un carruaje, donde tendrás que correr

al conductor y pelear contra los piratas que salten de las cornisas, mientras esquivas los postes que salen de las paredes.

Una vez en el Puerto, tendrás que volver a enfrentarte a "El Guardián" quien impedirá que abordes tu barco.



Por fin, ya estás en el barco rumbo a la Isla Cutthroat, pero el viaje no será nada placentero ya que algunos marineros se han



amotinado, así que tendrás que darles una lección y vencerlos si no quieres ser arrojado por la borda.



¿A qué peligros esperan en esta Isla selvática? Ninguno muy grave, a no ser de leopardos salvajes, arenas movedizas, changos locos y uno que otro malandrín que espera por ti.



Cutthroat Island es un juego con una idea muy buena, pero tiene cosas que podrían estar mejor como la movilidad, los fondos y la música (más música

de fondo). También la falta de continúes hacen que el juego resulte con mucho reto. Pero si no fuera por eso, el juego se sacaría un 10.



# MEGA MAN VII

Este truco te permitirá entrar a un modo secreto del juego donde pueden pelear dos personas pudiendo elegir entre Mega Man o Bass.

Cuando terminas este juego aparece un raro

número que la gente de Capcom quiso disfrazar como un número de serie o algo así pero en realidad se trata de un password muy especial.

THANK YOU FOR PLAYING!

CAPCOM  
1995

©CAPCOM/No. 14155585-78236251

Pon este password en la pantalla de passwords (

# el control de las CELEBRIDADES

En nuestro reciente viaje a Japón donde conocimos el NU 64 tuvimos la oportunidad de hablar con una de las mentes más brillantes (y trabajadoras) del mundo de los videojuegos, nos referimos a Shigeru Miyamoto. Varios juegos de los que él es directamente responsable se mostraron para el NU 64 (Super Mario 64\*, Pilotwings 64\*, Star Fox 64\*, Super Mario Kart R\* y Wave Race 64\*) en etapas más o menos avanzadas.

**CN: Shigeru San, ¿Cuántos son los juegos que vienen para el Nintendo Ultra 64?**

SM: Nintendo planea lanzar el Sistema con 3 juegos (de Nintendo) y 3 meses después se planea lanzar otros 3. Esto es sólo por parte de Nintendo, faltan los licenciarios.

**CN: Ahora que jugamos el título de Super Mario 64\* nos dimos cuenta que es una forma totalmente nueva de jugar con este personaje ¿Qué nos puede decir al respecto?**

SM: Este es un nuevo concepto ya que el jugador podrá jugar libremente, será él quien decida cómo será el juego y desde dónde se verá y no el productor cómo solía hacerse.

**CN: Sabemos que Ud. está trabajando con Paradigm Simulations en el juego de Pilotwings 64\* ¿Qué nos puede decir al respecto?**

SM: Esta empresa es la más importante en lo que a simulación se refiere, por eso esperamos que éste sea un gran juego.

**CN: ¿Qué nos espera para el Super Famicom (Super Nintendo) ¿Seguirá trabajando usted en este sistema?**

SM: Con el NU 64 nosotros buscamos producir algo totalmente nuevo pero pensamos en seguir produciendo juegos para el Super Famicom. Creemos que podemos trabajar en ambos sistemas.

**CN: ¿Cual será el precio aproximado de los cartuchos del NU 64?**

SM: Para Estados Unidos sería aproximadamente el precio de lo que cuestan los juegos de Super Nes.

Pero hay que recordar que de todos modos los juegos son más baratos en América que en Japón.



Shigeru Miyamoto

**CN: ¿Cuál será la capacidad en memoria de un cartucho de NU 64?**

SM: Los primeros juegos tendrán en promedio 64 megas de memoria pero gracias a los avances tecnológicos saldrán rápidamente juegos de 100 a 256 megas.

**CN: A nosotros nos pareció un juego bastante bueno el Mario Paint para el Super Famicom, ¿Piensan sacar algo parecido para el Ultra 64?**

SM: Bueno.... Sí, pero con la diferencia de que el Mario Paint utilizaba un Mouse pero lo que nosotros tenemos en el Nintendo 64 utilizará el 3D Stick con lo que se podrán lograr cosas impresionantes.

**CN: ¿Qué cambios habrá con los licenciarios ahora con la salida del Ultra 64?**













# MORTAL KOMBAT

## LA PELÍCULA

No cabe duda que una película súper esperada por nosotros los videojugadores es Mortal Kombat. El concepto, creado por John Tobias y Ed Boon, ha llegado al cine. Tal vez su demora para llevarla a la pantalla grande fue una razón adicional para hacerla todavía más deseada.

Algo que sabemos no fue del total agrado de los video

poderoso Dios que guía a 3 guerreros humanos (Liu Kong, Johnny Cage y Sonya Blade) y los ayuda a explorar profundamente dentro de sus almas para descubrir el poder que necesitan para vencer a muchos enemigos sobrehumanos, ganar el décimo torneo y salvar así a la Tierra.

Afortunadamente para los espectadores la película no se

confió en el nombre, pues reunió a bastantes especialistas en artes marciales, escenarios grandiosos y efectos impresionantes para lograr una historia excelente, interesante no sólo para los videojugadores sino para cualquier espectador

pues tiene una muy buena dosis de algo que se llama emoción. De hecho el Director Paul Anderson (30 años, por cierto) comentaba que no era su intención que al terminar de ver la película la gente dijera: ¡Guau, qué

jugadores es que la historia de la película Street Fighter era muy distinta a la que se manejaba en los videojuegos, el comic norteamericano, el comic japonés y la película de dibujos animados.

En el caso de Mortal Kombat está escrita por Kevin Droney y basada en la historia original.

Como bien sabrás Shang Tsung es un

maléfico hechicero que ha guiado a un príncipe muy poderoso hacia la victoria a través de nueve generaciones contra sus enemigos mortales. Si logra ganar el décimo torneo de Kombat Mortal, la desolación y maldad que han florecido en el "Mundo Exterior", predominará sobre la tierra por siempre. Rayden es un extraordinario y



increíbles efectos o qué impresionantes escenografías! sino ¡Que grandiosa historia...! y a nuestro juicio lo lograron. La película fue filmada en

escenarios de los Angeles y Tailandia reuniendo a un gran grupo de expertos en artes marciales, algo que le da gran realismo a la película pues las secuencias de las peleas son auténticas y nunca se utilizaron dobles para ellas. Estas coreografías fueron filmadas con varias cámaras y desde diversos ángulos lo cual la

hace un película muy dinámica y con un ritmo perfecto en estas peleas. El supervisor de esto fue Pat Johnson, un experimentado coreógrafo de artes marciales quien ha trabajado con los mejores atletas de ese deporte. Como es de esperarse la película tiene su toque de humor, muy bien manejado por Christopher



Lambert (Rayden) y a quien muy probablemente tú viste en películas como Highlander o Greystoke la leyenda de Tarzán y próximamente lo veremos en Adrenaline y en North Star.

Shang Tsung es interpretado por Cary-Hiroyuki Tagawa quien seguramente se te hará conocido pues ha participado en varias producciones de cine y televisión. Para el papel de Liu Kang se eligió a la estrella de películas de artes marciales en Hong Kong, Robin Shou quien nunca utiliza dobles, Johnny Cage es Linden Ashby, Sonya Blade es Bridgette Wilson y Talisa Soto la princesa Kitana.





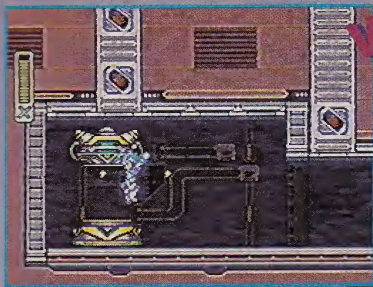






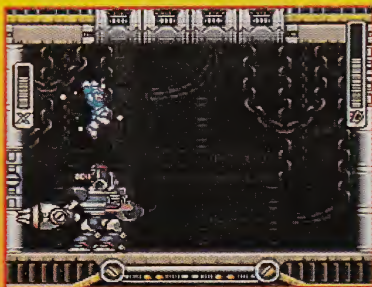






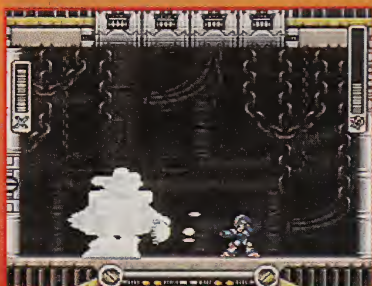
**W** Después de pasar tres escenas en los lugares marcados con **W** aparece un tipo de transportador que te lleva a una especie de

escena alterna donde te enfrentas al viejo enemigo (o amigo) VILE.



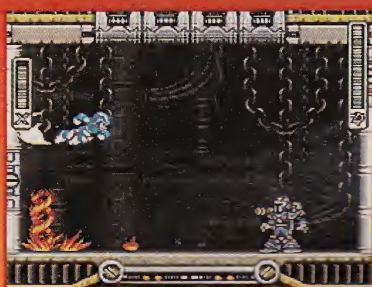
## MEGA-MAN Vs. VILE

Para eliminar primero el robot donde esta Vile ejecuta la típica jugada de saltar en la pared, de



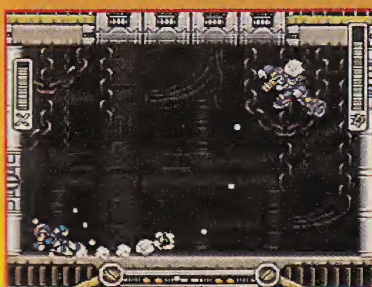
ahí saltar y correr en el aire para esquivarlo cuando se lance hacia ti y le disparas (acumulando poder) al caer al suelo, repite la jugada del otro lado rápido hasta

eliminar el robot en el que está Vile. Después la técnica es que en cuanto se detenga arriba de ti,



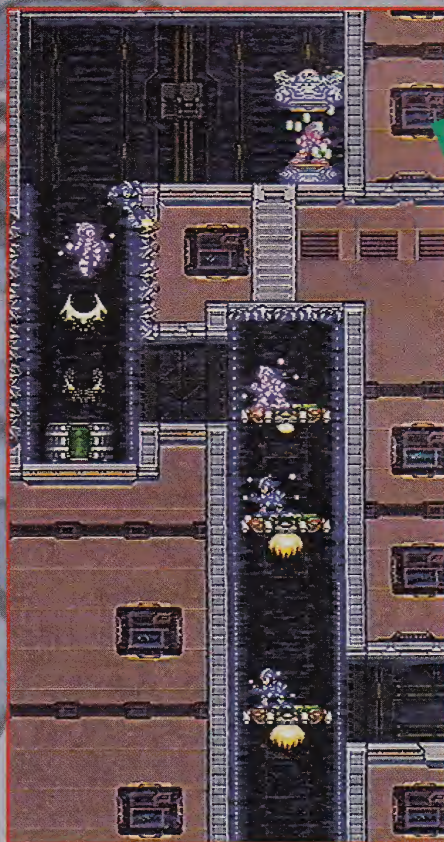
te pases corriendo debajo de él, entonces te dispara una barra de fuego que tú esquivas saltando en la pared y corriendo en el aire, después permanece

quieto y el jefe te dispara una ráfaga de disparos, que tu esquivas corriendo y saltando sobre la



pared, repite esta técnica hasta eliminarlo.

Después tienes que huir a toda velocidad antes de que se termine tu tiempo y mientras la escena se va destruyendo, al salir apareces en la escena de donde entraste.

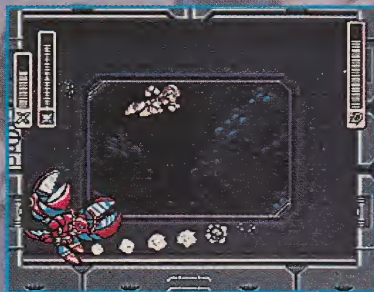


**Dr.** Cuando ya tengas la habilidad de poder dar un segundo salto en el aire, al llegar aquí continúa subiendo en la plataforma hasta llegar al pasillo de arriba donde avanzas a la izquierda para encontrar otro camino hacia arriba, ahí salta y utiliza tu habilidad de dar dos saltos en el aire y alcanzar la parte superior donde hallarás una cápsula del Dr. Light.



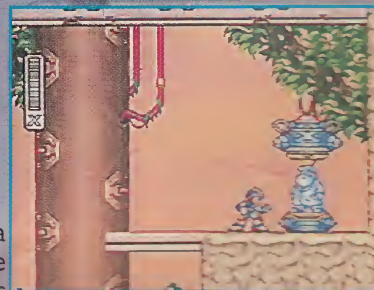
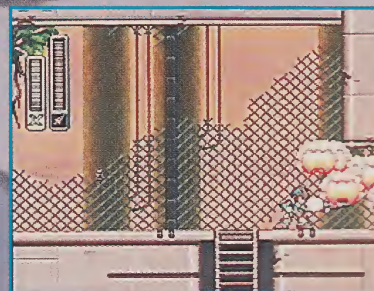
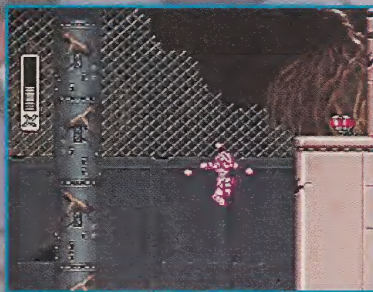


Para destruir el muro utiliza el arma de TORNADO.F (esta arma la obtienes al eliminar a SCREW MASAIDER) así puedes tomar las dos vidas que se ven en la foto.



**JEFE** Para eliminarlo utiliza el arma T.THUNDER (el arma que obtuviste al eliminar a ELECTRO NAMAZUROS) y acércate al jefe para dañarlo, en cuanto el jefe se voltee, rápido, corre a la izquierda y

salta a la pared para que nuevamente saltes y corras en el aire y esquives al jefe cuando se lance hacia ti, ahora repite la jugada del otro lado de la pantalla y continúa así hasta eliminarlo.

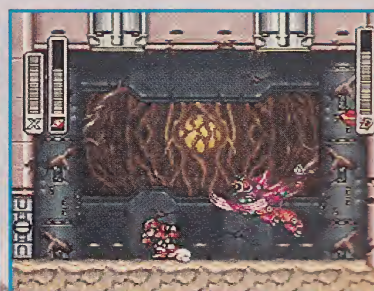
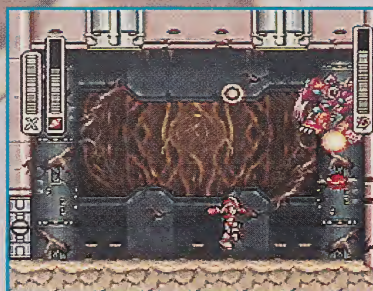


**C** Poco antes de llegar con el jefe súbete en la libélula como se ve en la primer foto, para después saltar hacia la derecha y alcances el lugar donde está el contenedor de energía.

**Dr.** En esta parte utiliza un disparo del arma TORNADO.F para perforar la pared y llegar al lugar donde está la cápsula del Dr. Light en la que obtienes la habilidad de acumular poder con cualquiera de las armas y además puedes lanzar un BUSTER con mayor potencia, pero para lanzarlo tendrás que acumular más tiempo tu poder.

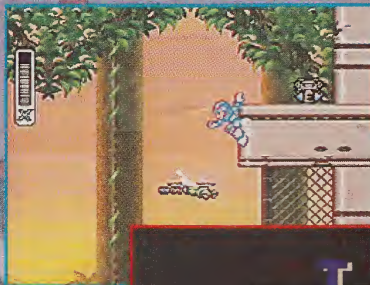
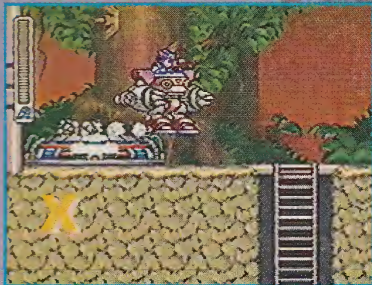


**JEFE** Para eliminarlo utiliza el arma de S.BLADE y espera a que se trepe el jefe en la pared, entonces salta y dispárale, ahora aléjate de él corriendo por que de nuevo se trepará a la pared pero del otro lado, repite la jugada del otro lado y continúa así hasta eliminarlo.

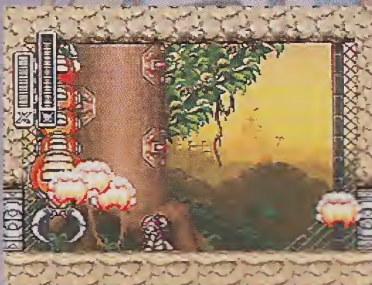
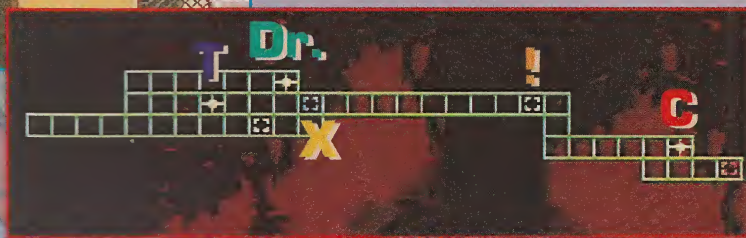




## TIGER



**T** En esta esquina tienes que saltar de tal forma que te agarres de la libélula y de ahí alcances el lugar donde está el tanque de energía.



Aquí te enfrentas a un subefe que es un gusano que entra y sale de la tierra, lo puedes eliminar de un solo golpe literalmente si acumulas poder con el arma de T.THUNDER.

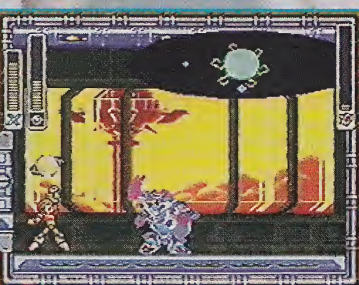
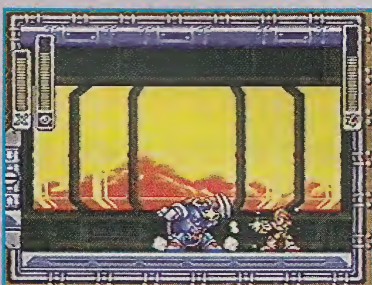


**!** Aquí te podrías enfrentar a este Robot que es bastante agresivo y rápido apesar de su tamaño, por lo tanto tienes que esquivarlo rápidamente saltando en la pared y después correr en el aire como se ve en la foto, pero anticipándote un poco a su ataque porque si te agarra te restará bastante energía.



## GRAVITY BEETHOOD

**L** Al llegar a este punto, aquí basta con que cuentes con la habilidad de saltar en el aire para alcanzar el lugar donde está la letra F.

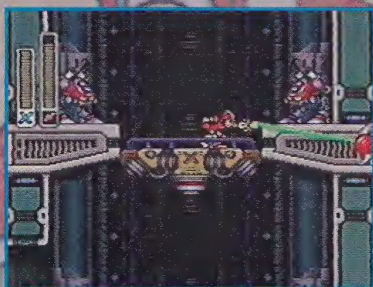


**JEFE** Es un jefe no muy rápido y para eliminarlo dispárale con RAY.S y cuando se acerque demasiado a ti esquivalo saltando en la pared y corriendo en el aire, pero si te quieres lucir, carga poder con RAY.S para atacarlo desde arriba.

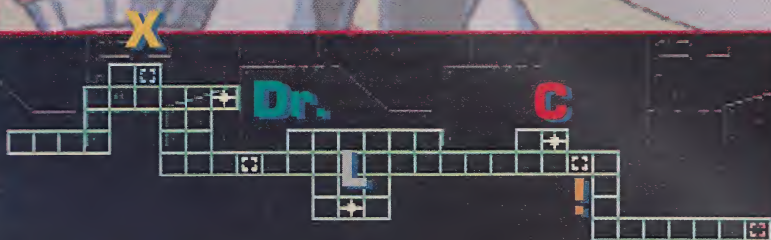




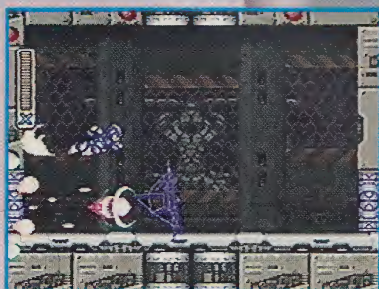
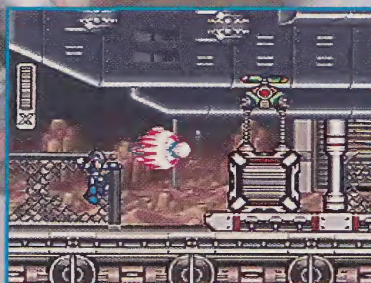
## EXPLOSE HORNECK



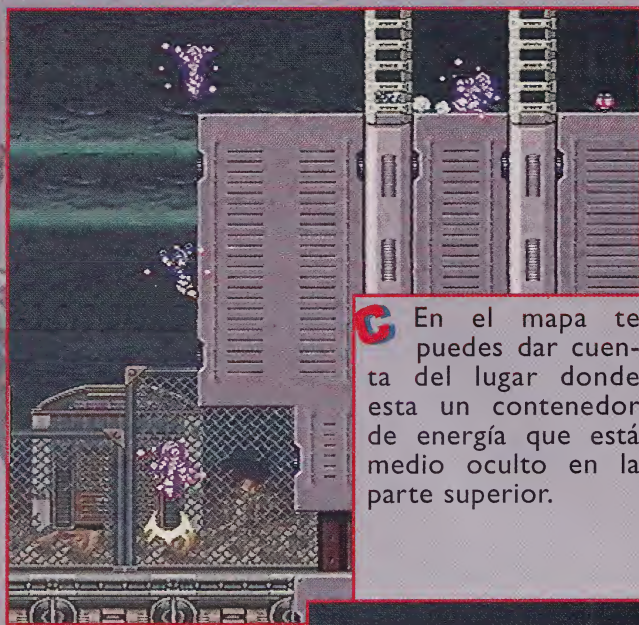
Acumula poder con el arma de S.BLADE para eliminar los enemigos al ir subiendo en el elevador.



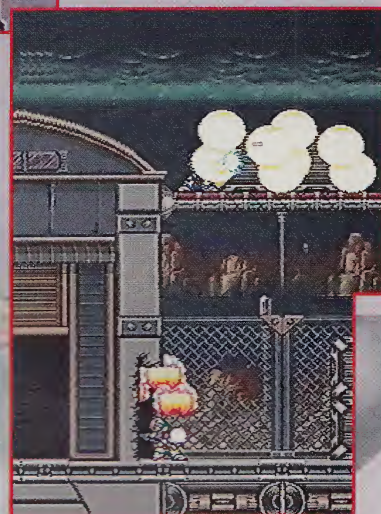
Aquí desciende una nave similar a la nave que aparece en la escena de introducción del Megaman X si seleccionas esta escena al principio, pero si es última escena a la que entras, no aparecerá, y al parecer, cuenta con varios detalles como éste.



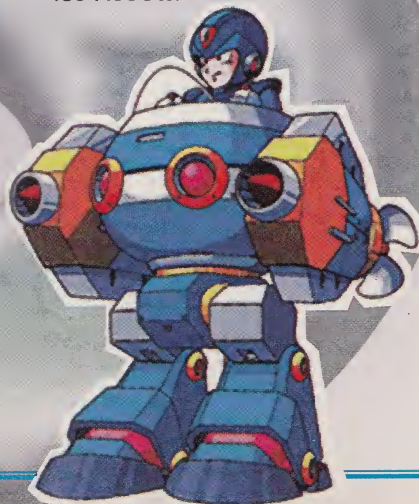
Aquí aparece un jefe que obviamente utiliza el chip CX4 que es un coprocesador exclusivo de CAPCOM diseñado para mejorar la velocidad del sistema, que por cierto solo se utiliza en Megaman X2 y en este juego.

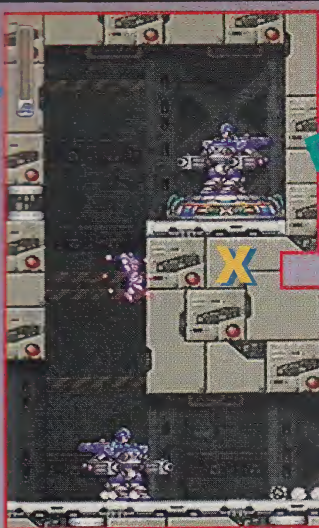


**C** En el mapa te puedes dar cuenta del lugar donde está un contenedor de energía que está medio oculto en la parte superior.



➤ Destruye con BUSTER los bloques metálicos para bajar y utilizar el arma de TORNADO.F en la pared de la izquierda y puedes bajar donde obtienes el Robot N y a la vez activas todas las bases marcadas con una X donde puedes obtener la ayuda de los Robots.

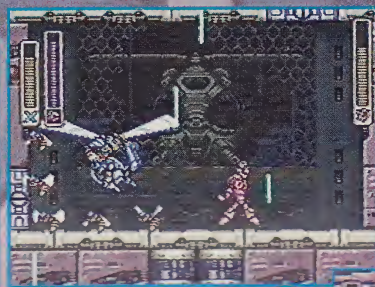
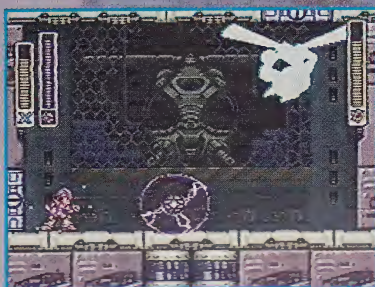




**Dr.** En esta cápsula del Dr. Light obtienes el poder de regenerar tu energía poco a poco mientras permanezcas quieto. Por cierto para llegar a este lugar puedes utilizar la ayuda del Robot H o con la habilidad de dar un segundo salto en el aire puedes llegar por la parte de abajo donde están los picos.

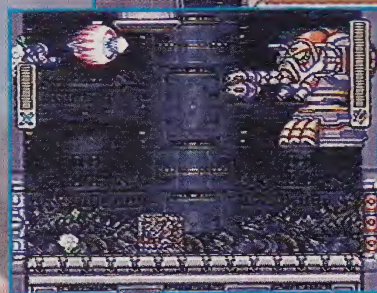
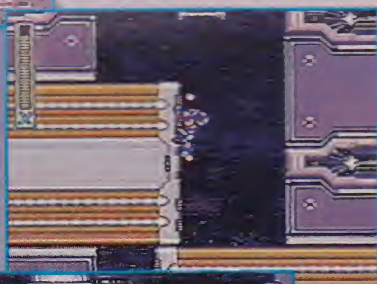
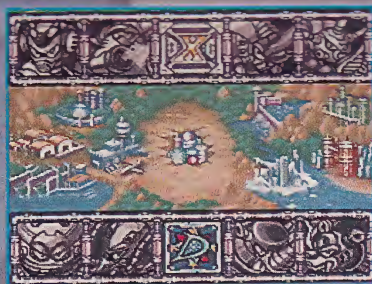
**JEFE** Para eliminarlo utiliza el arma de B.HOLE y lo dañará no importando en qué lugar

de la pantalla esté el jefe, si puedes utiliza esta misma arma pero acumulando poder, pero evita quedarte debajo del jefe porque baja después de ser dañado.



En la primera parte de la escena final te encuentras con unos muros que se van cerrando y tienes que ser bastante rápido para evitar ser aplastado.

Después de eliminar a todos los jefes sale a la superficie una escena que es la final pero se divide en varias secciones. Pero no olvides recolectar todo lo que no pudiste al entrar la primera vez en cada escena.



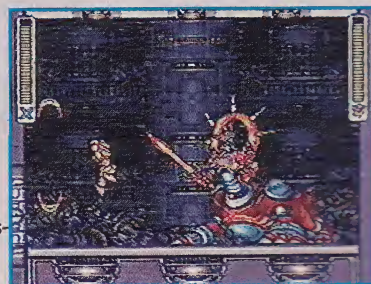
Este otro jefe que puedes encontrarte en el final de la primera parte de la última escena.

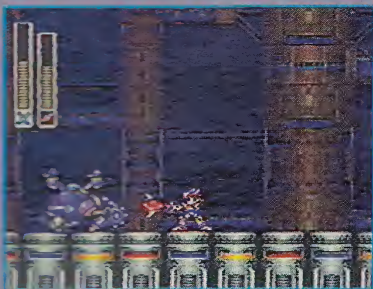
Aquí te damos un mapa donde te muestra un cuarto oculto que por desgracia en

nuestro prototipo aún no tenía nada programado pero te dejamos de tarea investigar qué hay en este lugar.

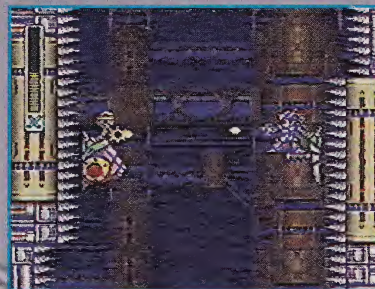
El jefe de esta primera parte de la escena final puede cambiar dependiendo las acciones que hayas tenido en el transcurso del juego. Uno de los jefes puede

ser la transformación de uno de los dos secuaces del científico y para eliminarlo utiliza el arma RAYS mientras esquivas su ola de poder que te lanza con su espada o los puños que te agarran para someterte

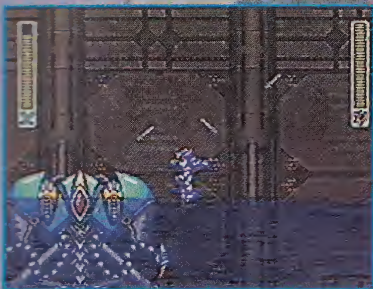




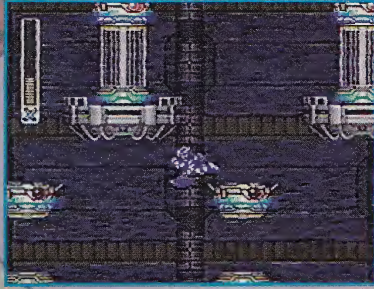
Al pasar a la segunda parte de la escena final te enfrentas a un sub jefe que puedes eliminar fácil si esquivas sus ataques pasando por debajo de él corriendo mientras acumulas poder con el arma de S.BLADE y le disparas



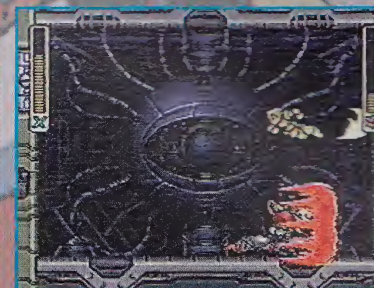
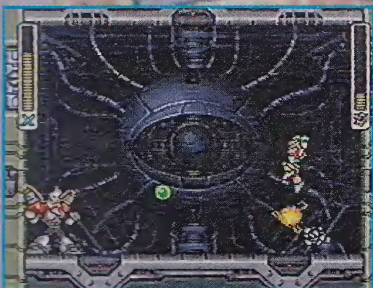
En esta parte tienes que destruir unos caracoles mecánicos para utilizarlos como bases y así seguir subiendo hacia donde está el jefe.



Este es el jefe de la segunda parte de la última escena y para destruirlo basta dispararle con el arma normal mientras esquivas sus misiles.

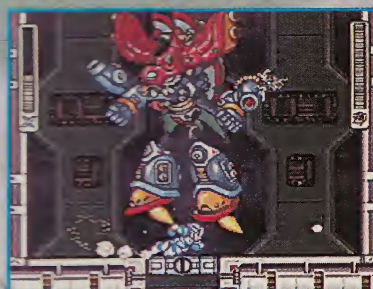


En la tercera parte de la última escena llegas a este lugar donde te enfrentas nuevamente a todos los jefes pero ahora no hay problema ya que tú tienes experiencia.

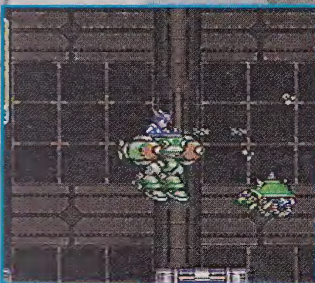


Al final te enfrentas al misterioso científico que en realidad es un robot y para destruirlo te recomendamos utilizar el arma de ACID.R pero sólo dispárale mientras el te dispara de lo contrario en lugar de restarle energía se la recuperas y cuando se lance hacia ti salta en la pared y corre en el aire para esquivarlo, continúa así hasta eliminarlo y recuerda dispararle sólo cuando él también te esté disparando.

Como puedes darte cuenta ahora le han agregado varios factores que lo hacen una mejor versión, como el hecho de poder jugar con Zero que tiene un estilo diferente de jugar a Megaman además de los cambios que sufren las escenas según el orden en que vas jugando, ahora cuentas con más cápsulas del Dr. Light donde obtienes diferentes habilidades, pero tienes que planear tu estrategia porque no puedes entrar a todas las cápsulas, y con los cuatro tipos de robots te dan más variedad en todo el juego. Ahora suma todo esto a lo que ya es típico en los juegos de Megaman como las excelentes gráficas y movilidad sin duda una buena opción.

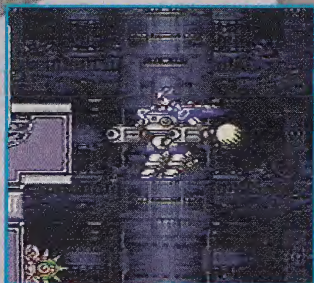


## ROBOTS



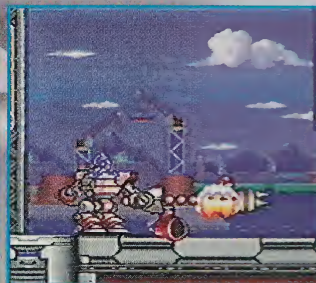
### ROBOT F

En tierra este Robot es muy torpe pero en el agua es donde se puede mover libremente y también puede disparar misiles.



### ROBOT H

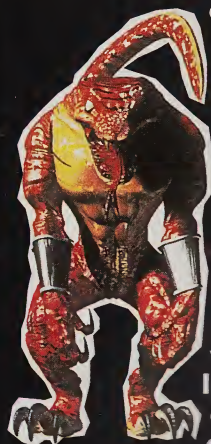
Este Robot cuenta con la habilidad de volar por breves instantes además de disparar misiles.



# FINALES



Has conquistado exitosamente el nivel de entrenamiento. Hay más por ver y más por hacer. Regresa a la pantalla de opciones y cambia la dificultad a (2 estrellas) ¡Será mejor que te apures, un nuevo enemigo está esperando, tu despreciable reto!



Excelente trabajo, te has demostrado que eres un verdadero jugador Killer Instinct. Ultratech ha sido derrotado y todo está bien con el mundo. ¿Cierto? ¡Por

supuesto que no! No sabes nada acerca de tu personaje ¡qué pasa realmente en el final?

Si eres suficientemente bueno, estas preguntas serán contestadas.

Mismo Super NES,

Mismo Cartucho,

Diferente nivel de dificultad.

Felicidades, has derrotado al mal terminando desecho, obsoleto, modelo antiguo, débil, al borde la extinción, apenas movable, sólo puede hacer un combo de 5 golpes, patético, noticias viejas del último jefe de Ultratech.

¡Espero que estés feliz contigo mismo!

Tal vez deberías subir las apuestas por un reto real.



¡Felicidades, lo has conseguido!

Puedes jugar otra vez con un personaje diferente para ver qué pasa con él, o puedes probar tus habilidades en un nivel mayor.

¿No estás asustado de salir lastimado, verdad?

Finalmente has demostrado tus habilidades como un verdadero Maestro K.I.

Pero tienes que ganarte tu recompensa todavía. Esta será un secreto sorpresa que será dado sólo a los mejores, los magníficos, los únicos peleadores K.I. Ya sabes qué hacer, pon el daño en la siguiente dificultad. ¿Tienes lo que se necesita o no vales nada?



¡Bien hecho, eres realmente un verdadero guerrero!

¡Ahora se te ha permitido poseer el secreto más valioso de Killer Instinct!

Para convertirte en Eyedol:

Escoge a Cinder, deja presionado (→) y presiona GD,PD,GF,PM,GM,PF en la pantalla de versus.

¡E

















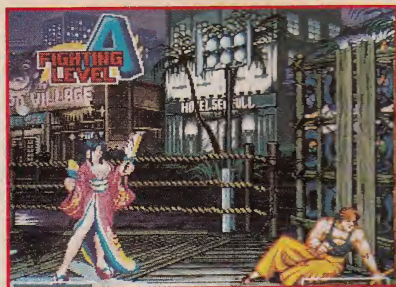


FEBRERO 1996

## Novedades:

# LLEGA OTRO FATAL FURY

Como se ha vuelto costumbre por parte de SNK, al cumplirse casi un año de la salida de alguno de sus títulos nos enteramos que próxi-



mamente aparecerá una nueva secuela del mismo juego (haz memoria y verás que es cierto lo que decimos); todo esto lo mencionamos porque próximamente aparecerá otra secuela más de la



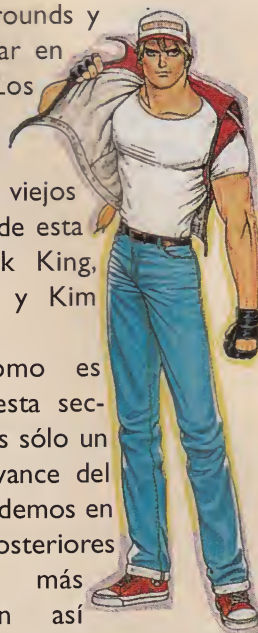
serie de los "Fatal Fury" con el título (provisional) de "Fatal Fury Real Bout". Este título como podrás ver en las fotos que presentamos es muy parecido en el estilo de gráficos a su antecesor, aunque por el nombre nos había hecho pensar que sería el último de la serie. Como toda secuela veremos que ésta tiene nuevas mecánicas de juego que lo hacen más intenso pero conservando muchas de las cualidades básicas

como la pelea en tres planos o calificación dependiendo que tan



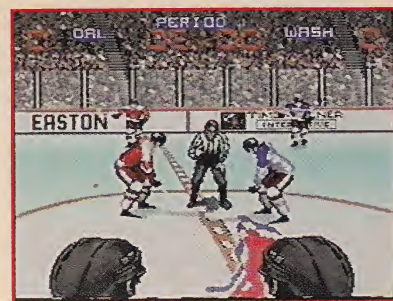
drástica fue la golpiza que le hayas dado a tu rival. Otra de las nuevas características del juego es que ahora ya cuentas con tres nuevos personajes además de que también podrás jugar con los tres jefes de la versión anterior (¡Tres!, ¡Ah! seguramente tú sólo conociste a uno o dos de ellos si no obtuviste calificación mínima de AA en todos los rounds y sin continuar en el FF3). Los "nuevos" personajes

son los ya viejos conocidos de esta serie: Duck King, Billy Kane y Kim Kaphwan. Bueno, como es típico de esta sección éste es sólo un pequeño avance del juego, si podemos en números posteriores tendremos más información así como todas las cosas nuevas que tiene.



## NOTAS RAPIDAS

Nintendo recientemente anunció que próximamente tendrá en su lista de "Deportistas famosos" a Wayne Gretzky, aunque esto no se debe a que Nintendo haya obtenido los derechos de él, lo que pasa es que ahora la compañía Time Warner Interactive se acaba de unir al grupo denominado "NU 64 Dream Team" y una de sus cartas fuertes es la licencia del famoso deportista y lo primero que uno se imagina es que ellos sacarán un juego de Hockey lo cual es totalmente cierto. De este juego se ha dicho que será de 3 contra 3 además de los porteros, también tendrá un sistema inteligente de cámara que te seguirá a cualquier lado del campo.



Wayne Gretzky será de los























# CLASIFICADOS



## CLUB TAKU

### Busca a "NINTENDISTAS"

Super Nintendo

Nintendo

Alquiler

Canjes

Services

Game Boy

CLUB  
"TAKU"

Atención con total experiencia en juegos

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 - Local 30 en Hall Central  
Teléfonos: 783-1742 787-5217



# Nintendo®

*¡¡Ellos tienen el secreto!!*

## Super Nintendo

### Control Set \$180

Cartuchos desde \$20.

Gameboy \$100.

Cartuchos desde \$15.

## **Venta, y canje**

Ventas por mayor y menor

## **Service oficial - Accesorios**

San Luis 2948 - Capital - T.E: 962-7320

*Gran  
variedad*

*Envíos al  
interior*

### SUPER GAME WORLD

**Nintendo**

AGENTE OFICIAL  
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME BOY**

LOS MEJORES PRECIOS - VENTAS - CANJES - ALQUILERES.

TARJETA DE CREDITO, ENVIOS AL INTERIOR.

NO SOMOS JUGUETERIA, NI VIDEO CLUB, SOMOS EL UNICO CENTRO ESPECIALIZADO

**Nintendo** DE LA ZONA.

TODOS LOS TITULOS - UNICAMENTE ORIGINALES • ENTREGAS A DOMICILIO.

OFERTAS 2do. ANIVERSARIO

Super Nes con un juego \$ 170 • Mortal Kombat 3 \$ 94 • Donkey Kong Country 2 \$ 99

Av. BOULOGNE SUR MER 664 - GRAL PACHECO, TEL. (01) 736-2304 / 736-8615.









